

大阪市立
西淀川
特別支援学校

タイトル(テーマ)
「自分の力でスイッチを操作してアプリの変化を理解しよう」

西淀川 No 1 号
平成
27年 3月 31日

対象の児童生徒
高等部 部 全学 年

困り感



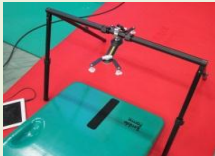
・医療的ケアを必要とするような障がいの重い生徒たちは、コミュニケーション面について、障がいがあるゆえに自ら発信する力が弱い。このことから、自ら発信する力を高めることが望まれる。

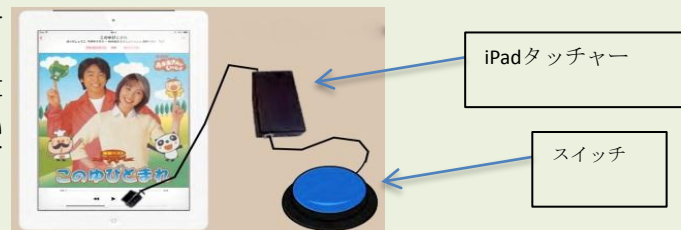


取り組みの内容・授業の様子等

- 一人ひとりの能力に合った環境設定を行えば、障がいの重い生徒たちも、自分の意思で身体を随意的に動かし映像を流し、音を聞くという「自らの発信で物事が変化する」ことを学習する。
- 生徒たちの自発的な動きを多く引き出し、自らの発信で物事が変化するの理解を進め「自分でできた」「やってみたい」という気持ちを育み、生徒一人ひとりの発信する力を高めていく。

☆【個々の生徒の実態に合わせた指導の工夫】(一部)☆

姿勢づくりの工夫	入力部(センサー)の工夫	自助具の工夫	使用アプリ名と理由
車いすや箱椅子座位など身体を起こした状態だと、視線が止まってしまうので、三角マットで仰向けで取り組むようにした。 	視線は人を追いかけてよく動くので、顔で反応をとることにした。左に向くことが得意なので、左側にスイッチを設定した。ポイントタッチスイッチで入力することが理解できたようだったので、入力した感覚を確実に入れるためにフィルムケーススイッチ、ゲームスイッチ(大)で入力を行うことにした。 	スイッチをアームで固定し、左頬の近くに設定した。仰向けで、視線の中にいれるため寝ころんでアームスタンドを活用した。 	Keynote(教員が登場する映像、嵐の映像) 既存のアプリでは、ほとんど反応しなかった。画面の中に実際の人が登場して本人に呼びかけると注視して反応が豊かになった。その為、keynoteにムービーを貼付けて使用した。



成果と今後の課題

【成果】スイッチやアプリのフィッティングがうまくいくと、自発的な動きも増え、スイッチと変化の因果関係の理解が進んだ。
【課題】それぞれの生徒に合ったスイッチを見つけていくこと。スイッチの無線化など。
またこの学習を積み重ねることで、次の段階である自分で「選ぶ」こと、自分で「決める」ことへと繋げていきたい。

